FAIRE UN FILM

AVEC

Steven Spielberg

LE JEU

KNOWLEDGE ADVENTURE®

Edusoft

3 CD-ROM À L'INTÉRIEUR

WIN/MAC CD-ROM

FAIRE UN FILM AVEC Steven Spielberg

CONVENTION DE DROITS D'UTILISATION

Cette convention concerne l'utilisation des produits TLC-EDUSOFT inclus dans cet emballage ainsi que les manuels, disques, programmes et documentations qui y sont associés.

EN OUVRANT L'EMBALLAGE SCELLE QUI CONTIENT LES DISQUES ET/OU EN UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ DE VOUS SOUMETTRE AUX TERMES DE CETTE CONVENTION. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CETTE CONVENTION, RETOURNEZ LE PAQUET INTACT CHEZ TLC-EDUSOFT, AFIN D'OBTENIR UN REMBOURSEMENT INTÉGRAL.

1 - Concession de licence :

La présente convention vous permet d'utiliser une copie du logiciel, dont les droits d'utilisation ne concernent qu'un seul produit. Le logiciel est en service sur un ordinateur quand il est installé temporairement dans la mémoire vive (ou RAM) ou quand il est installé dans la mémoire permanente (par exemple sur le disque dur, ou sur tout autre support de mémorisation) de cet ordinateur. Vous ne pouvez utiliser le logiciel en réseau que si vous avez acheté une copie pour chaque utilisateur.

2 - Droits d'auteur et Restrictions :

Le logiciel est la propriété de TLC-EDUSOFT ou de ses fournisseurs et est protégé par les réglementations en matière de droits d'auteur applicables en France et en Europe en la matière, et les dispositions des traités internationaux. TLC-EDUSOFT conserve tous les droits non expressément accordés. Ainsi, vous devez traiter le logiciel comme n'importe quel produit protégé par des droits d'auteur, sauf que vous pouvez faire soit une copie de sauvegarde du logiciel, soit une copie destinée aux archives. Vous ne pouvez louer ou donner en crédit-bail le logiciel, mais vous pouvez céder vos droits d'après cette convention et de manière définitive si vous cédez la licence accordée par cette convention, le logiciel et toutes les documentations qui y sont associées, si vous ne gardez aucune copie de ce logiciel et si l'acquéreur s'engage à respecter les termes de cette convention.

Vous ne pouvez reconstituer la logique du programme, décompiler ou désassembler le logiciel, sauf dans la mesure où la restriction citée précédemment est expressément interdite par les dispositions applicables.

3 - Date limite de garantie :

Dans les 90 jours suivant la date d'acquisition, TLC-EDUSOFT garantit que le support sur lequel le logiciel est distribué est exempt de vice de fabrication. TLC-EDUSOFT, de son propre gré, ne remboursera la somme dépensée pour l'achat du logiciel, ne le réparera ou ne le remplacera que si le logiciel défectueux lui est retourné ou est retourné à un vendeur agréé dans les 90 jours suivant la date d'acquisition (ticket de caisse faisant foi).

Ce sont les seuls recours à votre disposition pour n'importe quelle rupture de garantie. TLC-EDUSOFT n'assume aucune autre garantie, implicite ou explicite, en rapport avec le logiciel et les documentations l'accompagnant, notamment, mais pas uniquement, les garanties implicites de commercialisation du logiciel et d'utilisation du logiciel dans un but particulier.

4 - Limite de responsabilités :

En aucun cas TLC-EDUSOFT ne pourra être tenu pour responsable des dommages indirects, particuliers, accidentels ou financiers résultant de l'utilisation et de l'impossibilité d'utiliser le produit, même si TLC-EDUSOFT a été prévenu de l'éventualité de tels dommages. La responsabilité de TLC-EDUSOFT ne pourra en aucun cas excédé la somme payée pour l'achat du logiciel. Enfin, certaines juridictions n'autorisant ni l'exclusion, ni la limite de la responsabilité pour des dommages indirects ou accidentels, les limites exprimées ci-dessus peuvent ne pas vous concerner.

Notre Manuel

Sommaire

Copyright.....3
Matériel requis.....4
- **Windows 95 ou Windows 3.1/3.11**.....4
- **Macintosh**.....4

Installation.....5
- **Windows 95**.....5
- **Windows 3.1/3.11**.....6
- **Macintosh**.....6

Commencer.....7
- **Windows 95**.....7
- **Windows 3.1/3.11**.....7
- **Macintosh**.....7

Quitter.....8
Raccourcis clavier.....8
Aide.....9
- **L'aide contextuelle (le Pager)**.....9
- **Utiliser l'aide du menu déroulant**.....9

Le manuel.....10
- **Imprimer le Manuel**.....10

Envoyer vos films sur le Web.....10
Licence d'utilisation.....12
Support Technique.....14

Le Vieux Manuel

Copyright :

Aucune partie de ce logiciel (y compris les fichiers graphiques), de la documentation, de l'emballage ou de son contenu ne peut être reproduite, transmise, transcrite ou stockée dans un système d'accès à l'information, ou traduite en quelque langue que ce soit (y compris en langage informatique) sous quelque forme ou par quelque procédé que ce soit, électronique, magnétique, optique, chimique, ou par tout autre moyen, manuel ou non, sauf autorisation particulière stipulée par la garantie et le contrat de licence de Knowledge Adventure Inc., et de TLC-Edusoft.

©1996 Knowledge Adventure Inc. Tous droits réservés. Knowledge Adventure est une marque déposée de Knowledge Adventure Inc.

Academy Awards ® est une marque déposée et un service de marque de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

Les polices numériques sont licenciées par Weatherly Systems, Inc., ©1996.

Le matériel vidéo a été fourni par Ocean Video, Jeb Johenning et Richard Goodman.

Tous les autres noms de produits référencés dans cet ouvrage sont des marques déposées par leurs détenteurs respectifs.

Le Vieux Manuel

Matériel requis

Windows 95® ou Windows® 3.1/3.11

- DX2-66 ou plus
- Lecteur CD-ROM double vitesse
- 8 Mo de mémoire vive
- 40 Mo disponibles sur disque dur (12 Mo pour l'installation, 28 Mo pour le jeu)
- Carte son 16-bits
- Adaptateur graphique SVGA 256 couleurs
- Souris

Macintosh®

- Processeur PowerMac
- Lecteur CD-ROM double vitesse
- 8 Mo de mémoire vive
- 40 Mo disponibles sur disque dur (12 Mo pour l'installation, 28 Mo pour le jeu)
- Carte graphique 256 couleurs
- Moniteur couleur de 13" minimum
- Système 7.1 ou ultérieur
- Souris

Les Vieux Manuel

Installation

Windows 95

- Insérez le CD-ROM n°1 dans votre lecteur de CD-ROM.
- Suivez à l'écran la procédure d'installation .

Sélectionnez l'Installation rapide.

- L'installation copie les fichiers sur votre disque dur.
- Redémarrez votre ordinateur en suivant les indications à l'écran.

Sélectionnez Installation personnalisée si vous voulez :

- Spécifier où vous voulez installer le logiciel sur votre disque dur (le répertoire par défaut est c:\DC).
- Sélectionner manuellement ou renommer le groupe de programme pour l'icône de démarrage de *Faire un film* (le nom par défaut est *Faire un film avec Steven Spielberg*).
- Installer le gestionnaire de son *KA* manuellement, en utilisant le panneau de configuration de Windows 95.

Si votre lecteur de CD-ROM ne prend pas en charge l'AutoRun :

- Cliquez sur *Démarrer*.
- Déplacez le curseur sur *Paramètres*.
- Cliquez sur *le Panneau de configuration*.
- Double-cliquez sur *Ajout/Suppression de Programme*.
- Cliquez sur *Installer*.
- Cliquez sur *Suivant*.
- Suivez les instructions pour achever l'installation.

Le Vrai Manuel

Remarque : L'installation vérifie la dernière version de *QuickTime* pour Windows installée sur votre machine. Si *QuickTime* pour Windows n'est pas installé sur votre machine, le programme l'installera. Si vous avez une version antérieure vous pourrez la mettre à jour.

Windows 3.1/3.11

- Insérez le CD-ROM n°1 dans votre lecteur de CD-ROM.
- Dans *le gestionnaire de programmes* de Windows, cliquez sur *Fichier*, puis sélectionnez *Exécuter*.
- Tapez D:\setup (D étant la lettre du lecteur de CD-ROM).
- Suivez les instructions des boîtes de dialogue.
- Sélectionnez l' installation personnalisée si vous voulez choisir où installer le logiciel sur votre disque dur ou ne pas installer Win G.

Remarque : Pour de meilleures performances, configurez l'écran de votre PC dans une résolution de 640 x 480, en mode 256 couleurs.

Macintosh

- Insérez le CD-ROM n°1 dans votre lecteur de CD-ROM.
- Double-cliquez sur l'icône Installation de *Faire un film*.

Remarque : Si votre Macintosh a 8 Mo de mémoire vive, activez la mémoire virtuelle. Pour cela, ouvrez *le tableau de bord Mémoire* et vérifiez que le bouton "*oui*" de la mémoire virtuelle est activé. De plus, il est fortement recommandé d'utilisez la résolution 640 x 480.

Le Vieux Manuel

Commencer

Remarque : nous vous conseillons de fermer tous les autres programmes avant de lancer *Faire un film avec Steven Spielberg*.

Windows 95

Ce logiciel fonctionne avec l'AutoRun de Windows 95. Il vous suffit d'insérer le CD-ROM dans le lecteur et de cliquez sur "*Oui*".

Si votre lecteur de CD-ROM ne prend pas en charge l'AutoRun, suivez les instructions suivantes pour lancer Faire un film :

- Cliquez sur *Démarrer*.
- Déplacez le curseur sur *Programmes*, puis sur le dossier *Faire un film*.
- Cliquez sur l'icône *Faire un film*.

Windows 3.1/3.11

Démarrer le programme en cliquant deux fois sur l'icône *Faire un film*.

Macintosh

- Insérez le disque 1 dans le lecteur de CD-ROM.
- Double-cliquez sur le dossier *Faire un Film* sur votre disque dur.
- Double-cliquez sur l'icône *Faire un Film*, pour commencer.

remarque : vous devez désactiver le partage de fichiers avant de lancer Faire un Film. Pour cela, ouvrez *le tableau de bord Partage de fichiers* et vérifiez qu'il est bien désactivé.

Le Vieux Manuel

Quitter

Pour quitter *Faire un film avec Steven Spielberg*, allez dans *le Bureau des Opérations* et cliquez sur la barre *Options* de l'écran de l'ordinateur. Un menu apparaît et vous pourrez choisir l'option *Quitter*. Sous Windows 95, vous pouvez appuyer sur *Alt+F4* pour quitter, et sur Macinstosh, en appuyant sur *COMMANDE-Q*.

Raccourcis clavier

Echap - Interrompt tout film en lecture.

M - Amène la barre de menu en haut de l'écran. Cela vous permet de vous déplacer d'un endroit à un autre plus rapidement que par défilement du curseur. La touche M est active seulement quand vous êtes à l'extérieur, dans *l'aire du studio*.

F1 - Le curseur devient *le Pager* (aide contextuelle) pour obtenir une aide. Cliquez alors ce *Pager* sur l'objet qui vous pose problème.

Le Vieux Manuel

Aide

L'aide contextuelle (le Pager)

Cette aide facile à utiliser est disponible via *le Pager* que vous recevrez quand vous vous inscrirez au *Bureau des Opérations*. Si vous cliquez une fois sur *le Pager*, votre curseur se transforme en icône *Pager* (ou pressez sur *F1*). Si vous cliquez le curseur *Pager* sur certains objets du jeu, un plus grand *Pager* apparaîtra pour vous donner des détails sur cet objet.

Utiliser l'aide du menu déroulant

Pour obtenir une aide plus détaillée à l'intérieur des bâtiments de *l'aire du studio* (par exemple, *le Bureau des Opérations, la Pré-production, ou le montage*), cliquez sur le bouton *Pager* du boîtier *Pager* agrandi. Vous accéderez alors à une aide plus complète, contenant des informations relatives à l'endroit où vous vous trouverez. Cliquez sur les nombres dans cet écran pour obtenir plus d'aide sur un objet donné.

A partir de cet écran d'aide agrandi, vous pouvez imprimer le texte de l'aide, accéder au Manuel, ou regarder *le didacticiel* dans lequel l'assistante de production vous explique comment fonctionne cette zone du jeu.

Le vieux Manoel

Le manuel

En plus du manuel imprimé, ce programme contient un manuel complet sur le CD-ROM. Pour accéder à ce manuel, cliquez sur l'icône Manuel de *Faire un film*.

Imprimer le Manuel

Pour imprimer le Manuel de *Faire un film*, vous devez d'abord accéder au Manuel à partir du *Pager*, puis cliquez sur le bouton *Imprimante* dans la page de gauche en-dessous du *post-it jaune*. C'est le vis-à-vis du Sommaire.

Le vieux Manuel

Envoyer vos films sur le Web

Faire un film de Steven Spielberg ne vous donne pas seulement la direction des meilleurs comédiens et équipes de Hollywood, il vous donne aussi accès à quelque chose de plus puissant : la possibilité de distribuer votre travail via Internet. Vous pouvez escompter pour votre film un très grand public, le monde entier même, en utilisant Internet. Faites plus que de diriger un bon film, distribuez le sur World Wide Web.

Pour enregistrer votre film ou pour l'échanger, soyez sûr d'avoir d'abord sélectionné un film dans *Faire un film* en cliquant sur *le clap du film* dans *le Bureau des Opérations* (c'est le bâtiment droit devant vous quand vous entrez dans *l'aire du studio*). Maintenant, pour exporter le film, cliquez sur la barre du titre *Options* sur l'écran de l'ordinateur dans le *Bureau des Opérations*. Quand le menu déroulant apparaît, cliquez sur *Exporter*.

Quand la boîte de dialogue "*Enregistrer ce film sous*" apparaît, entrez simplement un nom de fichier et cliquez sur le bouton *Enregistrer*.

Remarque : Vous ne pourrez pas exporter votre film en tant que fichier tant que votre scénario n'est pas commencé et n'a pas de nom donné en *pré-production*.

Pour envoyer votre film par E-Mail, vous avez besoin d'un modem et d'un abonnement à un service Internet. Une fois la connexion établie à Internet, vous n'avez qu'à attacher votre fichier film à l'E-mail et l'envoyer aux autres joueurs de *Faire un film* dans le monde entier.

Pour en apprendre plus sur la manière d'attacher un fichier à un E-mail, consultez la documentation ou l'aide en ligne incluse avec votre *logiciel de courrier électronique*.

Pour de plus amples informations, consultez le site Web de *Knowledge Adventure : www.directorschair.com*.

Le Vieux Manuel

Contrat de Licence d'utilisation des produits édités et distribués par TLC-EDUSOFT

1 -Objet. Le présent contrat de licence vous fait bénéficier d'un droit personnel non exclusif et non cessible d'utiliser les programmes ci-joints qui en font l'objet sur un seul micro-ordinateur à la fois.
Vous pouvez transférer physiquement d'un micro-ordinateur à un autre les programmes sous contrat de licence, mais vous ne pouvez pas les transférer électroniquement à travers un réseau ou une ligne de communication. Vous ne pouvez modifier ou traduire ni les programmes sous contrat de licence, ni la documentation les accompagnant sans un accord préalable et écrit de TLC-EDUSOFT. Vous ne pouvez enfin, en aucun cas, effectuer de copie des programmes sous contrat de licence ou de leur documentation, hormis dans les cas expressément prévus dans les articles suivants.

2 -Copie. Une seule copie du logiciel est autorisée à des fins de sauvegarde. Vous ne pouvez prêter, louer, exploiter à des fins commerciales et a fortiori vendre, les programmes sous contrat de licence ou leur documentation, à aucune personne physique ou morale. Lorsqu'il est prévu un chargement sur disque dur, les disquettes originales fournies par TLC-EDUSOFT constituent les disquettes de sauvegarde (dans ce cas, toute copie est interdite).

3 - Conditions spéciales. Lorsque les logiciels distribués par TLC-EDUSOFT font l'objet d'une licence de type sur site ou établissement, le même logiciel peut être utilisé sur plusieurs machines en même temps dès lors que ces machines figurent à l'inventaire du site déterminé ou de l'établissement défini. Le nombre de copies est stipulé par le type de

Le vieux Manuel

licence octroyé : Pack limité à 5 Postes ou à 10 Postes ou Licence pour l'ensemble du site. Toute copie qui échapperait à ces règles sera considérée comme illégale et fera l'objet de poursuites.

4 - Droit de propriété. Le licencié est propriétaire du support magnétique ou physique sur lequel est enregistré le logiciel dont il a acquis la licence. TLC-EDUSOFT et les sociétés partenaires titulaires du copyright sur les différents produits conservent l'entière propriété du logiciel quel que soit le support sur lequel il figure, l'utilisateur du produit étant dépositaire du seul droit d'usage du logiciel.

5 - Durée. La licence est octroyée pour une durée indéterminée. Elle prendra fin automatiquement lors de la destruction par le licencié des produits concernés.

6 - Garantie. La responsabilité de TLC-EDUSOFT, et des détenteurs du copyright, ne saurait en aucun cas être engagée si les fonctionnalités ou performances du logiciel ne correspondaient pas aux attentes de l'utilisateur. En cas de défectuosité totale ou partielle de la disquette vendue, l'acquéreur doit retourner l'ensemble du logiciel dans son emballage d'origine, correctement protégé et affranchi, pour échange, accompagné de la facture et ce, dans un délai de 3 mois après l'acquisition du produit. TLC EDUSOFT, les détenteurs du copyright et les distributeurs ne peuvent être tenus pour responsables de tout dommage matériel, ni des conséquences financières qui pourraient résulter de l'usage du logiciel.

7 - Domiciliation. L'acquéreur reconnaît avoir pris connaissance des présentes clauses. Tout litige est du ressort des Tribunaux de PARIS.

Le Vieux Manuel

Support Technique

Si vous ne trouvez pas la réponse à votre question dans le manuel et l'aide contextuelle, contactez-nous par téléphone, télécopie, courrier ou compuserve :

TLC Edusoft
132, Bd Camélinat
92247 Malakoff Cedex

Téléphone : 01 46 73 05 55
Télécopie : 01 46 73 05 65
Compuserve : 100 440,1662

Nos techniciens sont à votre disposition du lundi au samedi de 9h à 21h.

Le Vieux Manuel

Cher Client,

Nous vous remercions de l'achat de ces CD-ROM.

Nous avons spécialement conçu ces CD-ROM pour qu'il s'utilisent facilement, et vous procure la plus grande satisfaction. Ainsi vous pourrez vous divertir, accroître vos connaissances ou votre productivité en toute simplicité.

Vous bénéficiez de notre support technique gratuit et illimité, pour cela :

Posez vos questions : 01 46 73 05 55 pour la France ou contactez votre revendeur en Belgique, en Suisse ou au Canada.

FF55AF-FI

132, Bld Camélinat, 92247 Malakoff Cedex

©1996 Knowledge Adventure, Inc. Tous droits réservés. Director's Chair et Knowledge Adventure sont des marques déposées et le logo Knowledge Adventure est une marque déposée de Knowledge Adventure, Inc. TLC Edusoft est une marque déposée de The Learning Company. Tous droits réservés. Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Tous les autres noms de produits cités sont déposés de leurs propriétaires respectifs.